

PENINGKATAN SERAPAN KUNJUNGAN TURIS WISATA DENGAN APLIKASI *E-EXPLANATION JOURNEY* BERBASIS *TOURIST FEATURES* DI KAWASAN BUMI PERKEMAHAN BEDENGAN KABUPATEN MALANG

Andika Bagus Nur Rahma Putra^{1*}, Yoto², Poppy Puspitasari³, Shofiyah Al Idrus⁴, Erwin Komara Mindarta⁵, Ali Hasbi Ramadani⁶, Duwi Leksono Edy⁷
^{1,2,3,4,5,7} Universitas Negeri Malang
⁶Fakultas Teknik, Universitas Hasyim Asy'ari
E-mail: andika.bagus.ft@um.ac.id*

Abstrak: Bumi perkemahan Bedengan terletak di kecamatan Dau tepatnya di desa Selorejo, Kec. Dau, Malang, Jawa Timur. Observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana menghasilkan beberapa temuan masalah yang meliputi: (1) kesulitan pihak pengelola mempromosikan wisata bedengan secara signifikan karena keterbatasan SDM dalam membuat media promosi online; (2) belum ada aplikasi muthakhir dalam bentuk software mobile yang memudahkan seluruh orang mengakses semua hal terkait wisata Bedengan; dan (3) kesulitan pengelola wisata Bedengan untuk meingkatkan jangkauan promosi bertarat nasional dan internasional. Sesuai dengan bidang dari sebagian besar tim pelaksana PNBPN tahun 2020, maka disepakati dikembangkan teknologi e-explanation journey berbasis tourist features sebagai sistem software mobile untuk meningkatkan serapan kunjungan turis di wisata alam Bedengan. Teknologi e-explanation journey berbasis tourist features merupakan sebuah sistem mobile berbentuk software aplikasi untuk smartphone atau laptop yang berfungsi sebagai sistem cerdas katalog online berbentuk video. Katalog online dari bentuk dan ragam wisata suatu daerah. Metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu metode demonstrasi dengan pendekatan diskusi kelompok dan studi kasus. Peserta berjumlah 20 orang dari mitra, masyarakat desa Selorejo, dan karangtaruna. Hasil pada kegiatan ini meliputi: (1) para peserta mampu membuat dan menggunakan e-explanation journey berbasis tourist features untuk promosi secara online; (2) tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan e-explanation journey berbasis tourist features yang relatif tinggi; dan (3) hasil produk dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features untuk meningkatkan serapan kunjungan turis di wisata alam Bedengan Kecamatan Dau

Kata Kunci : aplikasi promosi; kearifan lokal; wisata alam; wisata bedengan; aplikasi smartphone

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia terus mengalami peningkatan yang signifikan (Darwanto, Raharjo, & Hendra, 2018; Kharisma & Hadiyanto, 2018; Syarifah, Kurniatun, & Permana, 2018). Seluruh aspek kehidupan merasakan dampak dari perkembangan teknologi tersebut. Tidak terkecuali pada aspek pariwisata. Saat ini seluruh sektor pariwisata sudah mulai menggunakan teknologi sistem dan informasi digital (Chai, Koh, & Teo, 2019; Henritius, Löfström, & Hannula, 2019; Morehead, Dunlosky, Rawson, Blasiman, & Hollis, 2019; Skorton, 2019). Pada teknologi yang digunakan, khususnya pada sektor pariwisata, salah satunya menggunakan teknologi online berbasis aplikasi, website, maupun software mobile. Di Indonesia, teknologi tersebut sudah mulai dikembangkan, namun belum menunjukkan dampak yang signifikan karena keterbatasan biaya pembuatan (Mukhadis, Putra, Nidhom, Dardiri, & Suswanto, 2018; Putra, Mukhadis, Poerwanto, Irdianto, & Sembiring, 2019; Suswanto et al., 2018).

Mendalami aspek pariwisata di Indonesia, provinsi Jawa Timur merupakan salah satu provinsi yang memiliki ragam jenis pariwisata yang berpotensi menjadi unggulan daerah. Khususnya di

Kabupaten Malang. Kabupaten Malang merupakan kawasan pegunungan tinggi yang terletak di bagian selatan Jawa Timur. Dengan luas wilayah sekitar 2977,05 km², kabupaten Malang terbagi menjadi 33 kecamatan dan 378 desa dengan jumlah penduduk mencapai 2.544.315 jiwa (malangkab.go.id). Daerah ini memiliki puluhan hingga ratusan wisata yang tersebar di berbagai kecamatan maupun desa dengan aneka macam wisatanya. Salah satu yang sudah ada yaitu wisata bumi perkemahan bedengan yang terletak di kecamatan Dau kabupaten Malang. Sesuai dengan namanya bumi perkemahan pastinya identik dengan hutan. Wisata hutan ini menyajikan beragam sjian alamnya yaitu hutan dengan pepohonannya, dan juga sungai yang jernih mengalir. Salah satu destinasi potensial di Kabupaten Malang yang prospek sebagai pariwisata unggulan yaitu area perkemahan Bedengan yang merupakan kebanggaan desa Selorejo.

Bumi perkemahan Bedengan terletak di kecamatan dau tepatnya di desa Selorejo ini tepatnya di Jl. Raya Selokerto, Godehan, Selorejo, Kec. Dau, Malang, Jawa Timur. Berdasarkan observasi yang dilakukan tim pelaksana PNBP tahun 2020, wahana utamanya berupa area perkemahan yang dikelilingi oleh pepohonan dan beberapa perbukitan. Pada area tersebut, jumlah tenaga kerja yang terlibat sekitar 20 orang yang meliputi penjaga parkir, tukang bersih-bersih, petugas keamanan, hingga beberapa pedagang kaki lima. Secara pemasukan ke desa, omzet yang dihasilkan kurang lebih 30 juta/bulan. Wisatawan berasal dari wilayah Jawa Timur sebagian kecil dari luar Jawa Timur Berdasarkan hasil observasi Tim yang telah dilakukan kepada pelaku industri pariwisata di Bedengan didapatkan hasil yang menyatakan bahwa masyarakat pelaku industri masih bingung inovasi apa yang tepat untuk diterapkan dikawasan wisata yang tentunya juga yang sedang trend di masa kini. Dokumentasi yang dilakukan oleh tim pelaksana PNBP 2020 disajikan pada Gambar 1.

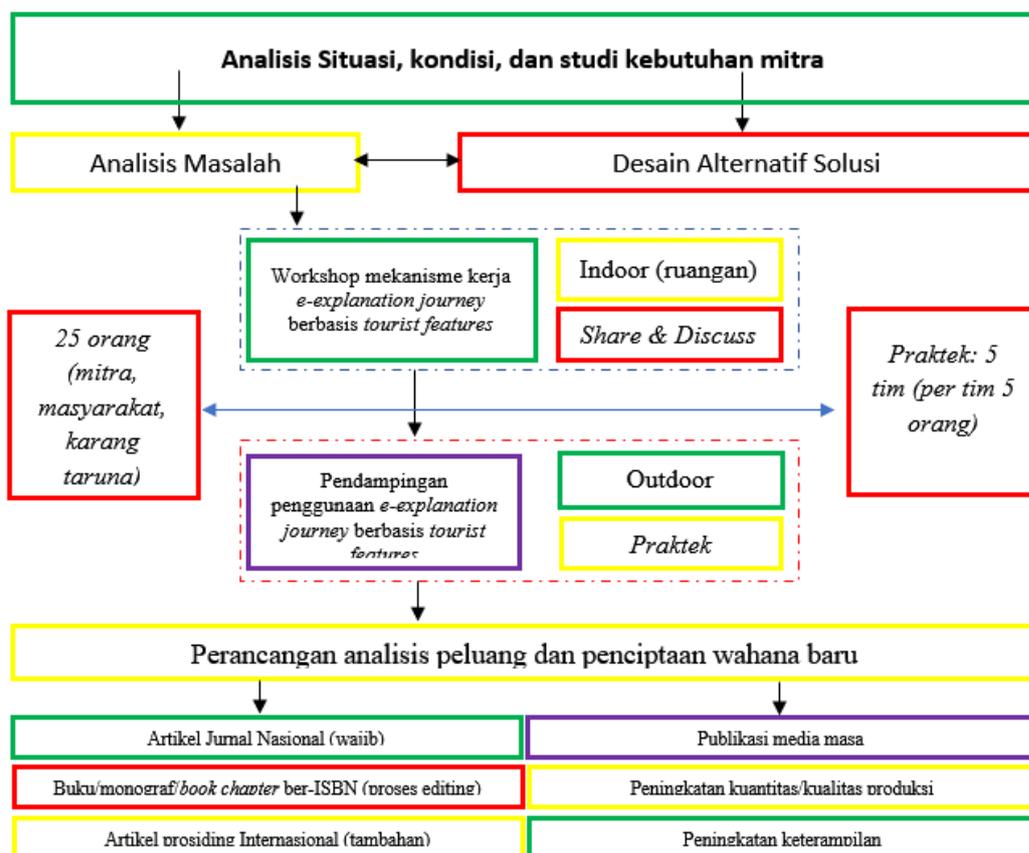


Observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana menghasilkan beberapa temuan problem urgent penting yang harus segera diatasi dan dicarikan permasalahannya. Masalah tersebut meliputi: (1) kesulitan pihak pengelola mempromosikan wisata bedengan secara signifikan karena keterbatasan SDM dalam membuat media promosi online; (2) wisata Bedengan pernah memiliki website online namun hanya bertahan beberapa bulan saja dikarenakan tidak ada SDM yang mampu mengelolanya; (3) belum ada aplikasi muthakir dalam bentuk software mobile yang memudahkan seluruh orang mengakses semua hal terkait wisata Bedengan; dan (4) kesulitan pengelola wisata Bedengan untuk meningkatkan jangkauan promosi bertaraf nasional dan internasional. Berdasarkan masalah-masalah urgent tersebut maka tim pelaksana PNBP tahun 2020 bersama dengan para perangkat desa dan stakeholder desa Selorejo melakukan analisis dan kajian bersama untuk mencari alternatif solusi jitu untuk segera mengatasi persoalan tersebut. Salah satu solusi utama yaitu dengan mengembangkan pengembangan sistem teknologi dalam bentuk software mobile.

Sesuai dengan bidang dari sebagian besar tim PNBPN tahun 2020, maka disepakati dikembangkan teknologi e-explanation journey berbasis tourist features sebagai sistem software mobile untuk meningkatkan serapan kunjungan turis di wisata alam Bedengan di kecamatan Dau Malang. Teknologi e-explanation journey berbasis tourist features merupakan sebuah sistem mobile berbentuk software aplikasi untuk smartphone atau laptop yang berfungsi sebagai sistem cerdas katalog online berbentuk video. Katalog online dari bentuk dan ragam wisata suatu daerah. Teknologi e-explanation journey berbasis tourist features yang dikembangkan difokuskan di desa Selorejo dengan wisata andalan berupa area perkemahan Bedengan

II. METODE

Pada pelaksanaan pengabdian ini, metode yang digunakan yaitu metode demonstrasi dengan pendekatan diskusi kelompok dan studi kasus. Metode demonstrasi dipilih dikarenakan telah tersedianya alat sarana dan prasarana pendukung untuk melakukan pelatihan. Diskusi kelompok dan studi kasus dipilih untuk menentukan permasalahan (trouble) yang diambil pada kegiatan ini. Peserta berjumlah 25 orang yang mengikuti kegiatan workshop dan pendampingan penggunaan teknologi e-explanation journey berbasis tourist features sebagai sistem software mobile untuk meningkatkan serapan kunjungan turis di wisata alam Bedengan kecamatan Dau Malang. Secara rinci dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan analisis masalah. Peserta sejumlah 25 orang. Peserta terdiri dari 10 orang perwakilan mitra, 10 orang dari masyarakat, dan 5 orang dari karangtaruna sekitar. Kegiatan pertama yaitu materi. Materi yang disampaikan oleh tim PNBPN terkait dengan mekanisme kerja, perbaikan eror dan cara pengembangan e-explanation journey

berbasis *tourist features*. Pada tahap ini dilakukan secara klasikal (sistem kelas) dengan metode *share & discuss*, yaitu metode diskusi dengan sesi tanya jawab oleh para peserta.

Selanjutnya, pada tahapan kegiatan pendampingan, dilakukan *outdoor* dengan metode *demonstration*. Pada tahapan ini, peserta didampingi oleh tim PNPB pendanaan 2020 untuk penggunaan *e-explanation journey* berbasis *tourist features*. Kegiatan yang dilakukan meliputi prosedur penggunaan *e-explanation journey* berbasis *tourist features*, perbaikan *e-explanation journey* berbasis *tourist features*, dan *diagnosis eror e-explanation journey* berbasis *tourist features*. Peserta dibentuk 5 kelompok dengan masing-masing 5 orang pada tiap kelompoknya.

Tahapan akhir yaitu sosialisasi analisis peningkatan omzet/pendapatan. Sosialisasi yang ditekankan pada proses pemasaran dan konektivitas. Peserta diberi pendalaman materi dan analogi tentang bagaimana meningkatkan promosi serta strategi membaca peluang pada skala nasional dan internasional. Selanjutnya, rencana kurikulum pelaksanaan kegiatan PKM pendanaan 2020 diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

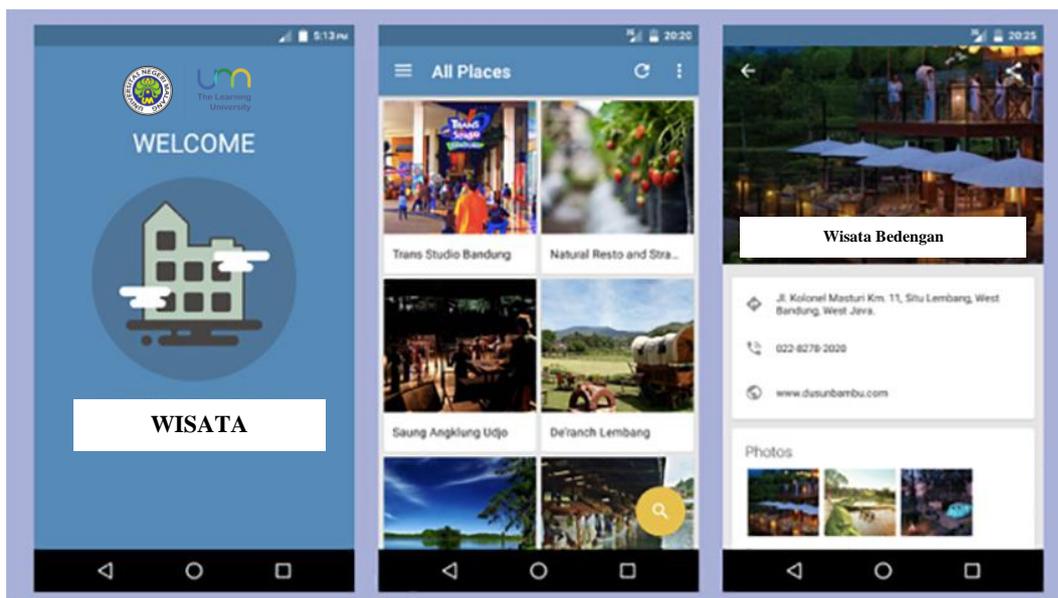
NO	MATERI	Pertemuan ke-	RINCIAN MATERI
1	Workshop fungsi teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	1	a. Jenis dan macam teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		2	b. Fungsi teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		3	c. Perkembangan teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
2	Workshop Mekanisme kerja teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	4	a. Cara kerja teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		5	b. Analisis fitur e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		6	c. Bentuk teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
3	Workshop komponen utama teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	7	a. Bagian penting teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		8	b. Jenis komponen teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		9	c. Komponen pendukung teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
4	Pendampingan pengoperasian teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	10	a. Fasilitas e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		11	b. Teknik pengoperasian fasilitas e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		12	c. Praktek penggunaan teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
5	Pendampingan perawatan teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	13	a. Praktek membersihkan teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		14	b. Praktek mengganti baterai teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		15	c. Praktek mengganti roda teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
6	Pendampingan perbaikan teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>	16	a. Praktek memperbaiki sistem teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		17	b. Praktek memperbaiki program crash teknologi e-explanation journey berbasis <i>tourist features</i>
		18	c. Praktek diagnosis kerusakan sederhana teknologi e-

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pada pengabdian kepada masyarakat ini, dilakukan melalui beberapa pelaksanaan. Kegiatan tersebut meliputi pengembangan teknologi e-explanation journey berbasis tourist features, workshop penggunaan e-explanation journey berbasis tourist features, dan evaluasi pasca kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3.1. Mengembangkan teknologi e-explanation journey berbasis tourist features

Proses pengembangan teknologi ini diawal dengan desain aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features. Pada tahap ini, dilakukan sepenuhnya oleh para tim pelaksana kegiatan. Pengembangan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features dilakukan melalui tiga tahapan. Tahapan pertama yaitu analisis kebutuhan konten. Konten yang dimaksud yaitu materi dan bahasan terkait dengan profil Desa Selorejo dan Wisata Bedengan. Pada tahap ini, tim dibantu oleh para pemangku kepentingan di Desa Selorejo. Hal itu dikarenakan data-data lengkap berada di arsip balai desa. Tahap kedua yaitu proses building aplikasi. Aplikasi dibuat berbasis mobile sehingga dapat diinstal oleh semua pengguna. Selain itu, pada aplikasi ini juga tidak membutuhkan koneksi internet. Tahap ketiga yaitu import konten ke dalam aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features. Proses ini merupakan proses akhir. Aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features dapat menampilkan materi dan wawasan terkait dengan Desa Selorejo dan Wisata Bedengan. Selanjutnya, tampilan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features dapat dilihat pada Gambar 3.

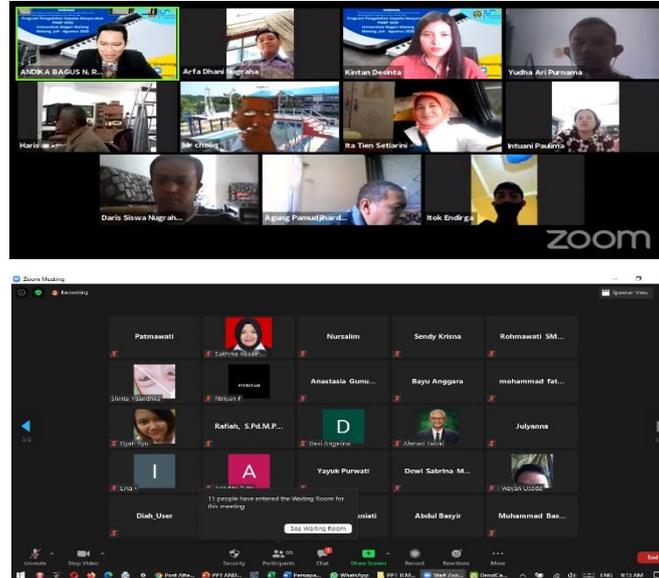


Gambar 3. Metode Pelaksanaan

3.2 Workshop Penggunaan E-Explanation Journey Berbasis Tourist Features

Pada tahap ini, merupakan tahap sosialisasi dan pendampingan penggunaan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features. Peserta terdiri dari 25 orang. Peserta berasal dari pihak mitra, masyarakat sekitar, dan beberapa pengelola wisata Bedengan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui zoom meeting. Hal itu dikarenakan saat pelaksanaan, Kabupaten Malang sedang menggalakkan kegiatan sosial distance, sehingga mengurangi segala kegiatan yang menimbulkan penyebaran virus Covid-19. Kegiatan ini dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, materi disampaikan penggunaan dan pengoperasian aplikasi e-explanation journey berbasis tourist

features. Pada tahap kedua, materi yang disampaikan terkait dengan cara mengatasi trouble dan error pada aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features. Selanjutnya, kegiatan melalui zoom meeting ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Melalui Zoom Meeting

3.3 Uji Efektifitas Kegiatan

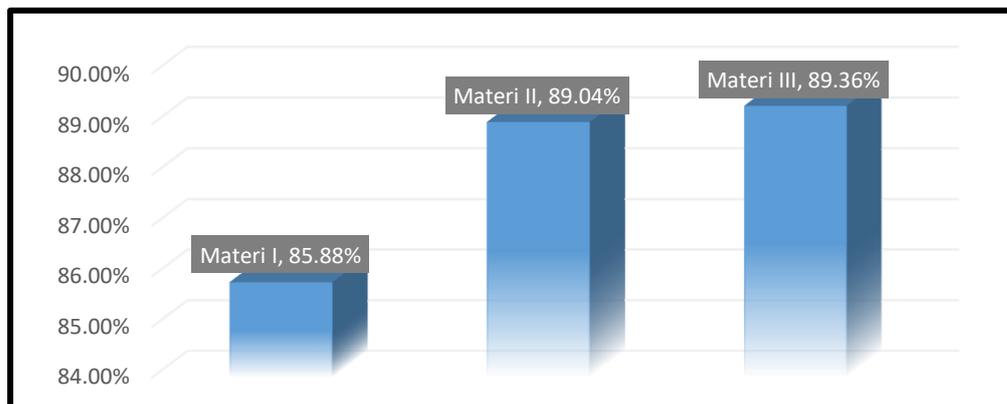
Pada tahap akhir kegiatan merupakan uji efektifitas pasca kegiatan pengabdian. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan penyebaran angket. Penyebaran angket dilakukan kepada 25 orang (peserta). Materi angket berisi tentang tingkat wawasan terkait aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features, strategi promosi wisata Bedengan, dan troubleshooting e-explanation journey berbasis tourist features. Persentase nilai pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Persentase Hasil Efektifitas Pengabdian

No. Peserta	Nilai Pemahaman Hasil Pelatihan		
	Topik I	Topik II	Topik III
1	92%	96%	88%
2	96%	92%	84%
3	88%	88%	96%
4	86%	82%	88%
5	92%	92%	82%
6	96%	88%	94%
7	88%	96%	82%
8	88%	94%	92%
9	84%	90%	96%
10	94%	82%	88%
11	88%	90%	92%
12	82%	88%	88%
13	80%	90%	82%
14	92%	82%	94%
15	96%	82%	88%
16	88%	84%	90%
17	82%	88%	88%
18	86%	86%	82%

No. Peserta	Nilai Pemahaman Hasil Pelatihan		
	Topik I	Topik II	Topik III
19	88%	96%	94%
20	88%	92%	94%
21	82%	96%	96%
22	94%	88%	92%
23	88%	88%	86%
24	88%	82%	90%
25	96%	94%	88%
Rata-rata	85.88%	89.04%	89.36%

Berdasarkan pada Tabel 1 dapat dipaparkan bahwa rata-rata tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan peningkatan serapan kunjungan turis wisata dengan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features di kawasan bumi perkemahan Bedengan Kabupaten Malang sebesar 89,09%. Rata-rata setiap materi yaitu (1) aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features sebesar 85,88%; (2) strategi promosi wisata Bedengan sebesar 89,04%; (3) troubleshooting e-explanation journey berbasis tourist features sebesar 89,36%. Selanjutnya, persentase rata-rata tersebut ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Persentase rata-rata nilai pemahaman setiap tahapan

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta peningkatan serapan kunjungan turis wisata dengan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features di kawasan bumi perkemahan Bedengan Kabupaten Malang relatif meningkat. Selain itu, hasil tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan serapan kunjungan turis wisata dengan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features di kawasan bumi perkemahan Bedengan Kabupaten Malang dinyatakan berhasil.

IV. KESIMPULAN

Pada pelaksanaan kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan peningkatan serapan kunjungan turis wisata dengan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features di kawasan bumi perkemahan Bedengan Kabupaten Malang berhasil dan sukses. Simpulan tersebut diperikan sebagai berikut. Pertama, para peserta mampu membuat dan menggunakan e-explanation journey berbasis tourist features untuk promosi secara online. Kedua, tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan e-explanation journey berbasis tourist features yang relatif tinggi. Ketiga, hasil produk dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features untuk meningkatkan serapan kunjungan turis di wisata alam Bedengan Kecamatan Dau.

V. SARAN

Kegiatan kegiatan peningkatan serapan kunjungan turis wisata dengan aplikasi e-explanation journey berbasis tourist features di kawasan bumi perkemahan Bedengan Kabupaten Malang terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta dalam melakukan promosi desa wisata secara online. Harapannya, masyarakat sekitar dapat lebih mengembangkan lagi potensi-potensi wisata daerah sekitar sehingga mampu meningkatkan perekonomian daerah, bahkan meningkatkan sektor ekonomi nasional.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah dan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang telah memberi support dan kesempatan. Terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang yang mendukung penuh melalui pendaan PNPB 2020 sehingga kegiatan ini terlaksana dengan sempurna dan bermanfaat penuh bagi mitra industri.

VII. DAFTAR RUJUKAN

- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Teo, Y. H. (2019). Enhancing and Modeling Teachers' Design Beliefs and Efficacy of Technological Pedagogical Content Knowledge for 21st Century Quality Learning. *Journal of Educational Computing Research*, 57(2), 360–384. <https://doi.org/10.1177/0735633117752453>
- Darwanto, D., Raharjo, S. T., & Hendra, A. (2018). Pengembangan Produksi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Sektor Pertanian Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Riset Ekonomi Manajemen (REKOMEN)*, 1(2). <https://doi.org/10.31002/RN.V1I2.710>
- Henritius, E., Löfström, E., & Hannula, M. S. (2019). University students' emotions in virtual learning: A review of empirical research in the 21st century. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 80–100. <https://doi.org/10.1111/bjet.12699>
- Kharisma, B., & Hadiyanto, F. (2018). Penentuan Potensi Sektor Unggulan Dan Potensial Di Provinsi Maluku. *Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan*, 19(1). <https://doi.org/10.18196/jesp.19.1.3938>
- Morehead, K., Dunlosky, J., Rawson, K. A., Blasiman, R., & Hollis, R. B. (2019). Note-taking habits of 21st Century college students: implications for student learning, memory, and achievement. *Memory*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/09658211.2019.1569694>
- Mukhadis, A., Putra, A. B. N. R., Nidhom, A. M., Dardiri, A., & Suswanto, H. (2018). The Relevance of Vocational High School Program With Regional Potency Priority in Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028, 1–8.
- Putra, A. B. N. R., Mukhadis, A., Poerwanto, E. E., Irdianto, W., & Sembiring, A. I. (2019). LMS Technology by Using Makerspace Approach on Unique Experiments-Based through MOOCs in Improving the Professional Competence of Vocational Students Paper. In *3rd International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology, SIET 2018 - Proceedings IEEE* (pp. 312–316). IEEE. <https://doi.org/10.1109/SIET.2018.8693194>
- Skorton, D. (2019). Branches from the same tree : The case for integration in higher education. *PNAS Direct Submission*, 116(6), 1865–1869. <https://doi.org/10.1073/pnas.1807201115>
- Suswanto, H., Nidhom, A. M., Putra, A. B. N. R., Ahmar, A. S., Smaragdina, A. A. A. A., Putro, S. C. S. C., ... Wibawanto, S. (2018). Development of Mobile Academic Exhibition Information System to Support Achievement of Job Hiring Graduate Vocational High

School. Journal of Physics: Conf. Series, 1028(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012080>

Syarifah, L. S., Kurniatun, T. C., & Permana, J. (2018). Vocational School Based Potential Area in